

7	<i>Introduzione</i>
17	<i>Avvertenza</i>
19	<i>Glossario</i>
25	<i>Sinossi di A Clockwork Orange</i>
77	Capitolo I <i>Occhio</i>

1.1. Una sequenza esemplare (1:1), 78 – 1.2. Immagini con movimento inibito (IMM1), 82 – 1.3. Immagini con movimento accelerato (IMM2), 84 – 1.4. Immagini con movimento rallentato (IMM3), 90 – 1.5. *ACO* e il movimento come misura del Tempo, 98 – 1.6. Tempo e configurazioni ritmiche dell'*ultra-violenza*, 103 – 1.7. Violenza ludica e violenza solenne, 118 – 1.8. Conclusioni, 122

125    **Capitolo II**  
*Occhio che guarda*

2.1. Rappresentazione realistica e non realistica: due valenze dello sguardo cinematografico, 134 – 2.2. Applicazione dello schema di Metz: il concetto di *trasgressione* in *ACO*, 139. ↵

153    **Capitolo III**  
*Occhio che mostra mentre guarda*

3.1. La configurazione attanziale dei personaggi e l'*ultra-violenza*, 155 – 3.2. La *Ludovico technique*, 168 – 3.3. L'*ultra-violenza* e lo spettatore di *ACO*, 175

183    *Conclusioni*

187    *Filmografia kubrickiana*

197    *Bibliografia*

203    *Indice analitico*